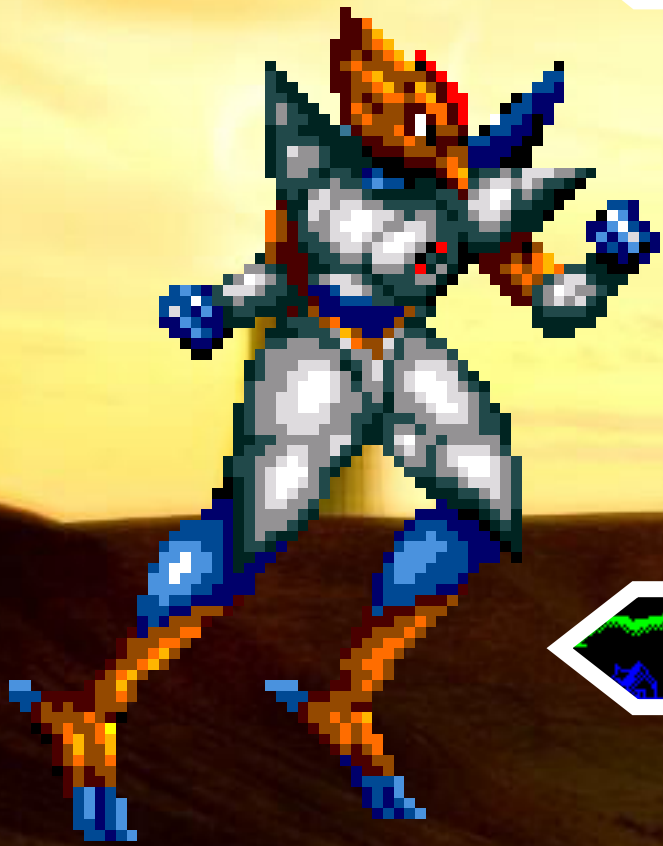
La storia dei Videogiochi
RHM MAGAZINE ©
Capolavoro.
...siete pronti a perdere
ogni forma di vita sociale?

"If everything's a dream, don't wake me."

Non svegliatemi da questo bellissimo sogno, non ditemi che il primo numero di RHMagazine nella realtà fu un triste fiasco, una pura illusione, perché io allora non vi crederò.
Ebbene no! Per mia gioia e per vostra fortuna non è stato assolutamente un fallimento! Anzi è piaciuto tantissimo, abbiamo ricevuto una valanga di complimenti, forse molti di più di quanto in verità meritassimo.
Grazie e ancora grazie per tutte le belle parole e per i consigli che come sapete sono sempre ben graditi, il vostro indispensabile supporto mi ha dato la forza e la voglia di continuare.
Ora sono di nuovo qui seduto davanti al mio umile anzi umilissimo PC (per avviarlo giro una altrettanto umile manovella), più motivato, più sicuro e pronto per presentarvi questo nuovo secondo sorprendente numero della rivista bimensile per retrogiocatori più amata dagli italiani e dagli alieni (si ho ricevuto complimenti anche da loro).
Si avete letto bene, BIMENSILE, cioè non ne bastava uno al mese, ora vi vogliamo proprio fare del male con addirittura 2 numeri, siamo o non siamo crudeli? Si lo siamo, ma vi vogliamo bene lo stesso.
Il secondo album è sempre il più difficile nella carriera di un artista... ed è assolutamente vero! Un poco perché si ha paura di ripetersi, un poco perché ci si rilassa troppo e si rischia di perdere "l'occhio della tigre". Non penso sia il mio caso, anche perché come già ripetuto varie volte, questa rivista per il sottoscritto non è un lavoro, non è un modo per farsi notare dalle majors del settore o tanto meno per vincere il premio come migliore rivista di tutti i tempi. RHMagazine è un regalo senza pretese, un modo semplice e spero simpatico per rivivere "il tempo delle riviste" del quale vi confesso, sento tanta anzi troppa nostalgia.

Francesco "Snake" Prete

In questo numero

RHMagazine
Numero 2

E si comincia amici di RHM, è sempre il vostro edicolante di sfiducia Snake che vi scrive (chi altri ne avrebbe il coraggio?) parto subito col dirvi che questo numero è molto meno "comico" del precedente. Sono sicuro che ora la maggior parte di voi penserà "MENOMALE! stavo quasi per mandarti una email invitandoti a smetterla di fare il burlone che non ti viene bene e va a chapà i rat terun!", ma non esultate troppo perché ci sarà sempre spazio per qualche piccola trovata demenziale.
Nuove modifiche anche sul piano della impaginazione, infatti ho provato a mettere più immagini e più elementi grafici, con scarsi risultati (lo noterete appena volterete pagina). Poi altra cosa importantissima, ho cambiato il carattere del testo (Eras Medium ITC) con un font più chiaro e leggibile (Futura Lt BT), almeno è quello che provo io sul mio umile monitor (fa parte dell'umile PC).
Spero che le modifiche siano di vostro gradimento e se non lo saranno vi giuro che chiudo il sito, la rivista e aprirò un'associazione culturale formata da "intellettualoidi" che andranno in giro per le fiere a spaccarvi le palle sulla psicologia dinamica applicata al video-gioco, che separa il video-giocatore inteso come individuo cyber-sociale, il video-giocare inteso come azione neuromuscolare e l'interattività celebrale che viene a prodursi grattandosi il naso al momento sbagliato scaturendo l'inevitabile conflitto psichico dei vari elementi che porterà al drammatico goal incassato al 89° minuto, perdendo cosi per 2 a 1 la vostra sudata sfida a PES... quindi pensateci bene, vi ho avvisati!
Ah quasi dimenticavo di ricordarvi (di nuovo) che la rivista uscirà ogni due settimane, già vedo le vostre facce felici come questa in basso.
Vi saluto e vi auguro buona lettura, alla prossima, ciao!

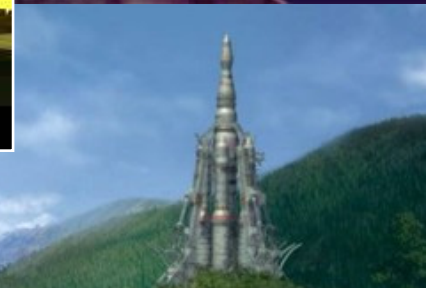
Per ricevere informazioni o per inviarci i vostri più sentiti insulti scriveteci a:

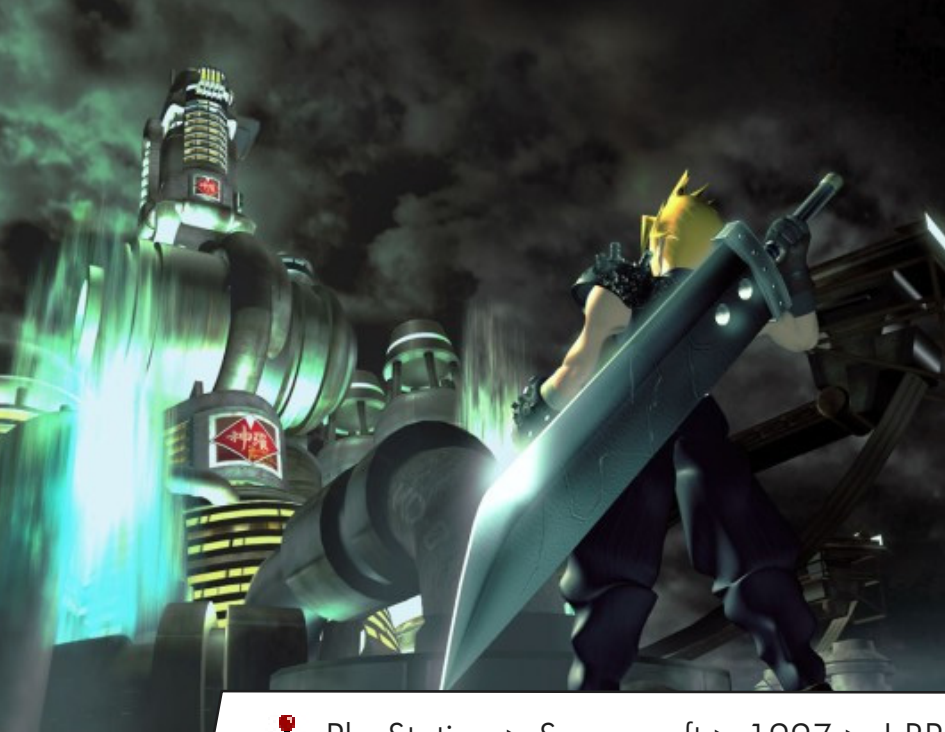
info@retrogaminghistory.com

FINAL FA

Capolavoro. Non sono tanti i giochi che possono fregiarsi di questo titolo. La decisione di Square di lanciare la sua nuova "Fantasia Finale" su Playstation abbandonando il decennale accordo con Nintendo portò alla creazione di uno dei giochi più venduti di sempre. Final Fantasy VII fu infatti il primo J-RPG ad essere distribuito in massa anche oltre i confini nipponici, invadendo anche il mercato italiano, pur rimanendo (nella traduzione ufficiale) solo in inglese.

Questo capitolo fu innovativo sotto molti punti di vista: fu innanzitutto il primo della saga ad essere in tre dimensioni. Un 3D incredibilmente curato e bello da vedere, soprattutto considerando che questo gioco uscì soltanto alla fine del gennaio 1997, pochi mesi dopo Super Mario 64. Appena inserito il primo dei 3 CD siamo accolti da uno

splendido filmato realizzato con la computer grafica, mai nessun gioco prima di allora aveva offerto al giocatore un'introduzione così ben realizzata ed evocativa. In Final Fantasy VII ci troviamo catapultati in un' ambientazione futuristica.
Il mondo è dominato economicamente e militarmente dalla ShinRa, una gigantesca compagnia che sfrutta l'energia "mako" per convertirla in energia elettrica. La ShirRa, che possiede un esercito privato (composto dai Soldier) e degli agenti segreti (i Turks) esercita anche un enorme potere politico: Midgar, la super-metropoli capitale, è governata a tutti gli effetti dal presidente della ditta. Un gruppo di ribelli chiamati "Avalanche" si oppongono allo sfruttamento della ShinRa sulle risorse del pianeta. Il protagonista dell'avventura, Cloud, ex-soldier dal passato misterioso, si schiera con Avalanche come mercenario.
Da qui prende snodo la lunga e complessa trama del gioco, una delle più belle mai viste in un videogioco. Si aprirà davanti a noi un mondo immenso e dettagliatissimo: con Cloud e compagni ci muoveremo in lungo e in largo per città, villaggi, foreste e montagne, tutti ambienti estremamente

variegati. Un' avventura incredibile, vissuta con personaggi a loro volta straordinari, tutti con un passato più o meno misterioso, svelato poco alla volta nel corso della storia. Man mano che si procede con il gioco si impara a conoscerli e ci si affeziona ad essi grazie alla psicologia curatissima di ognuno di loro. Scopriamo personalità complesse che a volte sfociano in inganni, tradimenti e colpi di scena. L'antagonista principale, Sephiroth, è uno dei nemici più interessanti e misteriosi della storia dei videogiochi. Una storia complessa e intrigante, che pochi libri e ancor meno film potrebbero eguagliare.

Il gameplay è principalmente basato sui combattimenti di squadra. I componenti del nostro team attaccheranno secondo l' "active time battle": ogni pg ha una barra che si carica con il passare del tempo, quando è piena si può decidere che tipo di azione compiere. Non è dunque un sistema a turni del tutto classico e conferisce più movimento alla battaglia. Tra le azioni possibili c'è l'attacco semplice con le armi (ogni pg possiede un tipo di arma che può essere potenziato nel corso dell'avventura), l'attacco magico (con l'uso delle Materia, "globi" di mako concentrato che vengono equipaggiati alle armi o all'armatura), l'uso di oggetti, la difesa e il tentativo di fuga. Ogni pg può inoltre attaccare con una Limit (ogni pg ne possiede più di uno, sbloccabili con l'aumentare dei livelli): un colpo speciale utilizzabile solo quando l'apposita barra è al completo. La barra Limit si riempie man mano che il pg subisce danni. Un sistema di combattimento vario, complesso e bilanciato tra l'uso di magia, evocazioni

PlayStation ▷ Squaresoft ▷ 1997 ▷ J-RPG

Commento Finale

Final Fantasy VII è un gioco praticamente perfetto: trama profonda e avvincente, gameplay originale e complesso, grafica avanzata e audio coinvolgente, 60 ore minime di gioco. Se un gioco così non merita il massimo, non vedo perché dovrebbe esistere il 10.

P.S. : Attenti ha l'effetto collaterale di farvi perdere amicizie e ogni forma di vita sociale!

Simone "Simo21" Peila

e attacchi fisici. Il team sarà composto sempre da tre elementi selezionabili dal giocatore (tranne in alcuni casi in cui per necessità della trama un personaggio dev'essere per forza presente).
Largo spazio è dato all'esplorazione del gigantesco mondo di FF7, vario e particolareggiato. Viaggeremo a piedi, con gli immancabili Chocobo e con altri mezzi. Come se il gioco non fosse già abbastanza complesso così, esistono numerosi minigiochi per "svago" e alcune quest secondarie molto interessanti, utili per conquistare armi e materia leggendarie e confrontarsi con mostri mitologici.

Analizziamo ora la componente tecnica: come si è detto in precedenza per questo gioco fu realizzato un curato 3D, con un buon numero di poligoni per l'epoca. I video di "intermezzo" sono molto belli, realizzati in computer grafica, e non richiedono molto tempo per il caricamento, integrandosi alla perfezione con le sequenze giocate. La colonna sonora è molto coinvolgente e contribuisce a creare l'atmosfera viva e intrigante che caratterizza il gioco. Difficile trovare anche solo un difetto in questo gioco, forse solo gli eccessivi combattimenti casuali (ovvero combattimenti contro i mostriciattoli che si trovano durante l'esplorazione dei dungeon) che interrompono un po' troppo spesso il nostro cammino.

"I am becoming one
with the Planet"
Energia Mako per un
Mondo Luminoso!!
Laser Coda
Cloud
Barret
Attack
Item
206/ 311
38
268/ 319
44

Nel disastroso scenario dei tie-in cinematografici dei videogiochi capita ogni tanto un titolo che si elevi al di sopra della massa. Se "Final Fantasy: The Spirits Whitin" aveva deluso tutte le aspettative dei fans della prestigiosa saga di Square, "Final Fantasy: Advent Children" si rivelò un ottimo prodotto. "Advent Children" si propone come il seguito di uno dei più importanti capitoli di questa saga: Final Fantasy VII.
La storia è ambientata due anni dopo i fatti narrati nel gioco: il mondo, salvato dalle eroiche gesta di Cloud e compagni, si scrolla di dosso tutto ciò che l'uomo aveva costruito, lasciando solo cumuli di macerie. Inoltre una nuova malattia detta Geostigma colpisce parte della popolazione, specialmente bambini. Anche Cloud contrae questo morbo e, con rinnovati dubbi esistenziali, vaga alla ricerca di uno scopo nella sua vita. Tuttavia compaiono dal nulla tre individui che mirano a rientrare in possesso di Jenova e ricominciare là dove Sephiroth aveva fallito. Il nostro eroe dovrà dunque affrontare questa nuova minaccia, appoggiato dai compagni di tante avventure.

E' chiaro che questo film è dedicato ai numerosi fans di FF VII (come viene per altro esplicitato nella dedica all'inizio): se non l'avete giocato, vi risulterà impossibile comprenderne la trama, dal momento che non viene data alcuna spiegazione circa gli avvenimenti narrati nel gioco. Nonostante ciò anche ai fans risulterà poco chiara in certi frangenti: la trama infatti, nonostante non sia poi così ampia, è lacunosa in alcuni punti. Considerando che comunque è un film di 90 minuti e non un gioco di 60 ore come il suo predecessore, la storia narrata è tutt'altro che priva di interesse.
Ciò che rende questo film un ottimo prodotto però non è la trama ma l'incredibile realizzazione grafica, a dir poco spettacolare. Mai si era visto un film in computer grafica di questo livello, con tale cura dei dettagli e tale realismo. Un occhio di riguardo è stato speso alla realizzazione dei personaggi, molto simili al character design originale ma dotati di una "vita" completamente nuova, così belli da sembrare attori veri, forse anche migliori. La cura maniacale nella realizzazione dei dettagli, come la realizzazione dei capelli e del loro movimento, così simili al vero, creano un effetto di realismo impressionante. Anche i paesaggi sono realizzati con la massima precisione, così da risultare incredibilmente belli ed evocativi. Non soltanto l'estetica, ma anche il movimento è molto ben ricreato, molto fluido e praticamente privo di imperfezioni. Buona parte delle scene del film sono dedicate all'azione: sono numerosi i combattimenti acrobatici in stile Matrix (ma anche vicini a Final Fantasy), tutti molto spettacolari ed avvincenti. Tutto questo tripudio di grafica è accompagnato dalla bellissima colonna sonora originale del gioco che ci rimanda ancora una volta alle origini di questo film.

Simone "Simo21" Peila

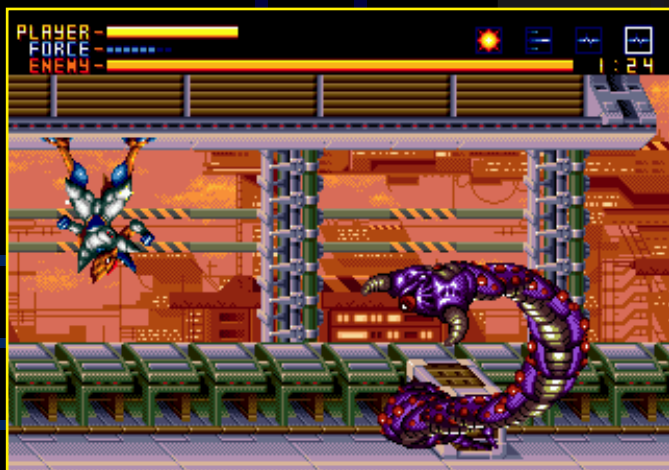
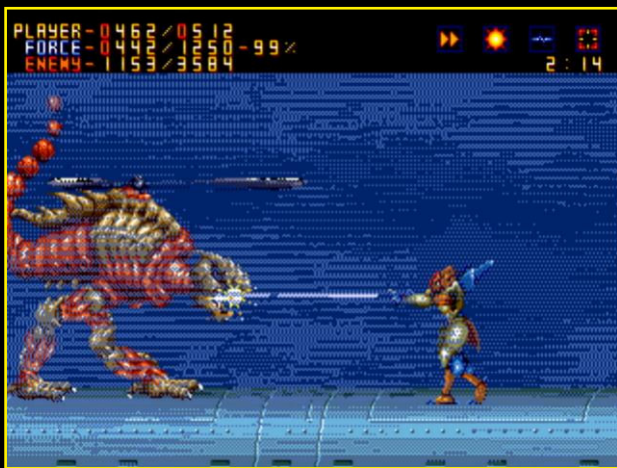
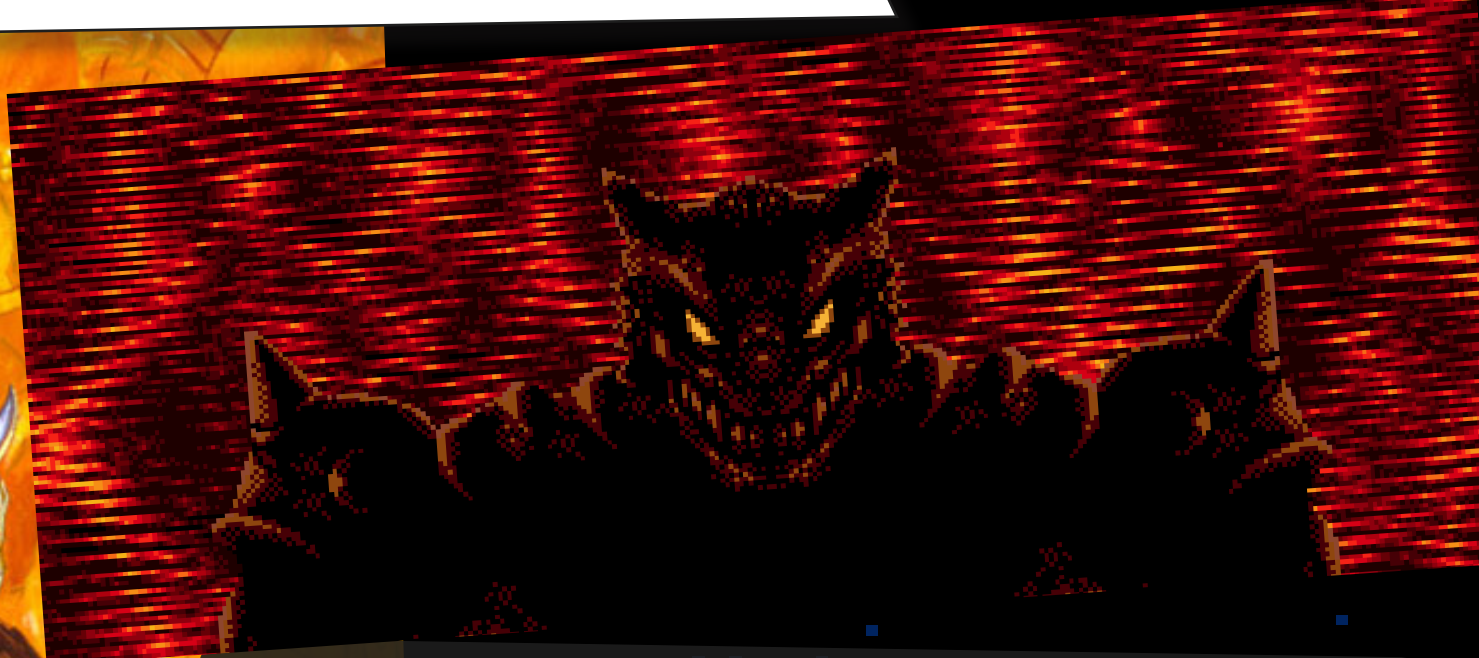
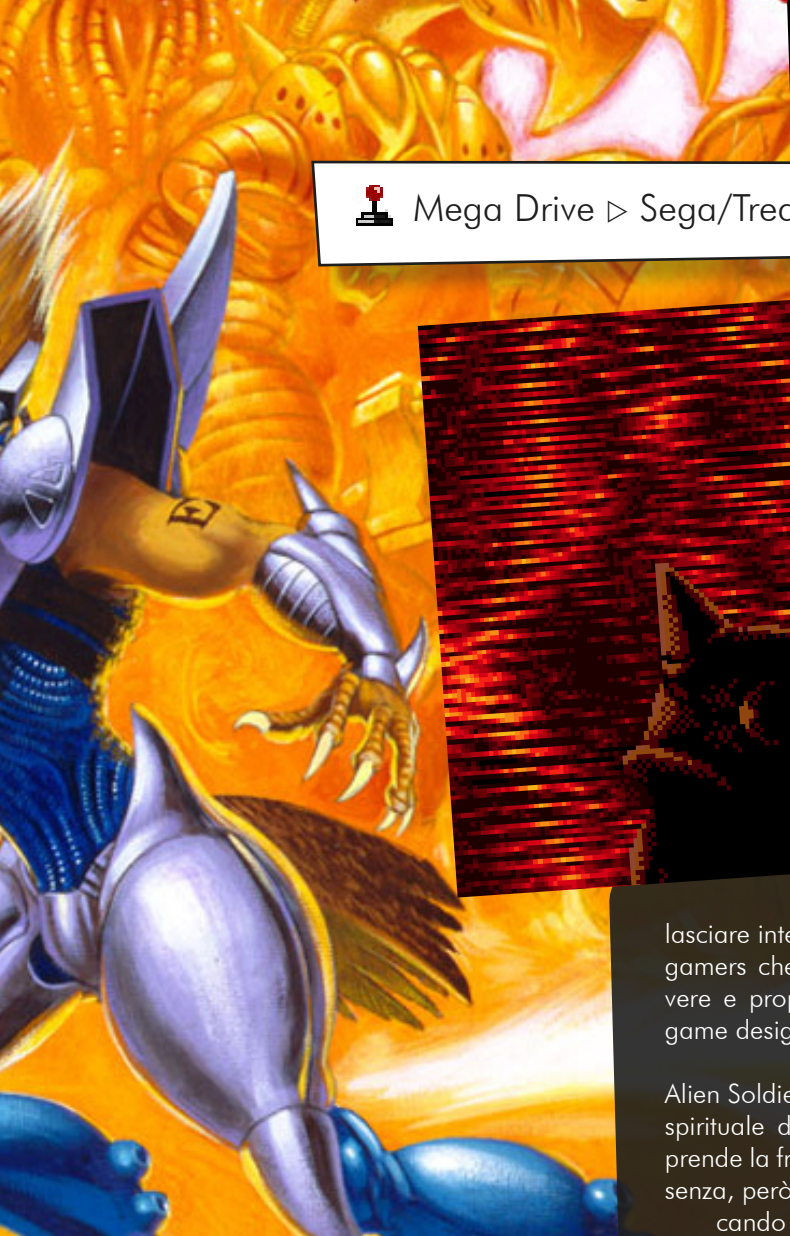
Commento Finale

Final Fantasy: Advent Children è un prodotto che un vero appassionato della saga non può farsi mancare, meno desiderabile da un profano che potrà comunque apprezzare uno degli esempi di film in computer grafica meglio riusciti di sempre. Peccato per qualche sbavatura nella trama, perchè è un film così bello ed elegante da risultare poetico. Purtroppo non è ancora presente il doppiaggio in italiano, sono comunque facilmente reperibili versioni sottotitolate dal giapponese ad opera di fans.

ALIEN SOLDIER™

Alcuni titoli realizzati verso la fine del life cycle di una console sono spesso ricordati per le loro peculiari qualità tecniche che, in diversi casi, possono dirsi non solo decisamente superiori alla media, ma anche in un certo qual modo eccedenti rispetto alle possibilità del sistema di riferimento, sia pure spinto ai suoi limiti.

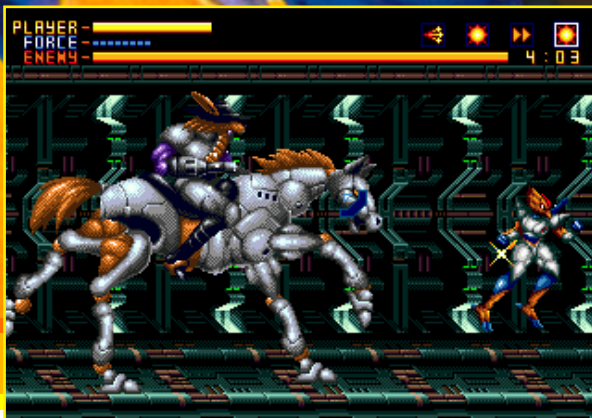
La fine del 1995 segna, in un certo senso, il progressivo "passaggio di consegne" tra Mega Drive / Genesis e Super Famicom / Super NES / Super Nintendo, sistema che, a sua volta, inizierà a cedere il campo, a poco a poco, agli esponenti della 32-bit generation nel corso del 1996/97 (va in ogni caso sottolineato che la console di Super Mario World manterrà fino al 1998 un buon livello di popolarità presso i videogiocatori del tempo).
Se gli anni 1993/94 si possono considerare la fase di massimo splendore del 16 bit Sega, la fine della prima metà degli anni '90 ne sancisce, dunque, il graduale ma irrevocabile declino (nonostante titoli del calibro di Toy Story e Sonic 3D Blast!, realizzati dai Traveller's Tales, siano datati 1996 e la contrazione delle vendite si verifichi in tempi più lunghi in Europa e, in particolar modo, in Brasile) di fronte alla larga diffusione del tecnologicamente più evoluto rivale della Nintendo e al notevole livello qualitativo di molti vg realizzati per tale console.

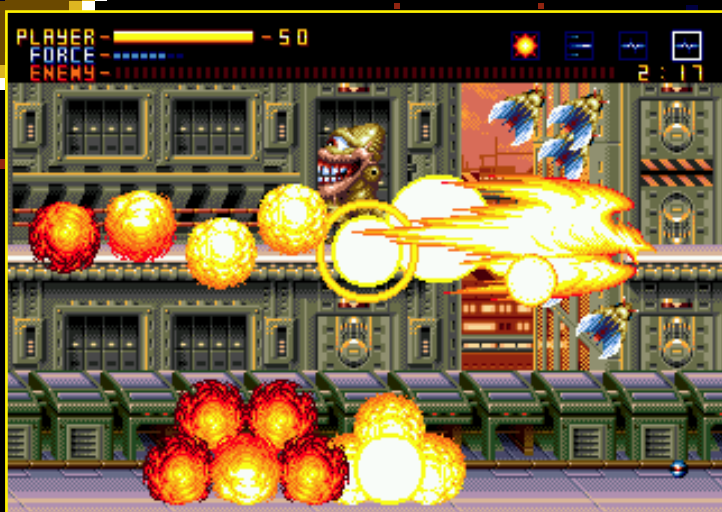
Titoli per Mega Drive realizzati nel 1995 come Ristar, Earthworm Jim 2, Vectorman, Comix Zone, Light Crusader e Alien Soldier (per non tacere poi del tecnicamente sorprendente outsider The Adventures of Batman & Robin, realizzato dalla "meteora" Clockwork Tortoise) sono i frutti più maturi delle esperienze di Sonic Team, Shiny, Blue Sky, Sega Technical Institute e Treasure. I suddetti team sono in grado di valorizzare al massimo le potenzialità audiovisive del Mega Drive al punto, nel caso degli apprezzati autori di Gunstar Heroes e Dynamite Headdy, da ottenere dalla console delle performance audiovisive tali da

lasciare interdetti i MD users del periodo e i retrogamers che oggi riscoprono e apprezzano delle vere e proprie gemme di programmazione e di game design.

Alien Soldier, comunemente considerato il seguito spirituale del popolarissimo Gunstar Heroes, riprende la frenetica shooting action di quest'ultimo senza, però, replicarne gli aspetti "cute SD" e calcando le tinte del run 'n' gun "epic dark sci-fi" in stile Contra: Hard Corps (1994 - Konami).

Il complesso plot narrativo alla base del gioco mette in scena un antieroe, Epsilon-Eagle, caratterizzato da un sofferto dualismo bene/male e umano/alieno. Il vostro alter ego digitale, infatti, combatte contro il proprio passato di super-soldato creato geneticamente per vanificare le speranze riposte dal genere umano nella colonizzazione di nuovi pianeti. Epsilon-Eagle, leader dell'organizzazione terroristica interstellare Scarlet, viene ferito durante uno scontro con le forze terrestri ed entra in simbiosi con un ragazzo dotato di poteri paranormali. Il contatto mentale con l'elemento umano provoca nel soldato alieno una profonda crisi che lo spinge a rinnegare, appunto, il passato e a rivolgersi contro i suoi ex compagni in uno scontro fratricida.
Il suo nuovo nemico è il malvagio Xi-Tiger, altro potentissimo supersoldato che tiene le redini della Scarlet ed è determinato a sconfiggere il rinnegato Epsilon-Eagle per poi poter, senza più alcun ostacolo, attuare i suoi propositi di dominio assoluto.

Alien Soldier è un velocissimo e frenetico run 'n' gun a scorrimento prevalentemente orizzontale.
Il protagonista, dotato di straordinarie capacità offensive e difensive ed equipaggiato con un potente arsenale di super-armi selezionabili tra 6 tipologie diverse, deve distruggere 31 boss distribuiti in 25 mini-stages.
Queste cifre danno già la misura della destrutturazione operata dalla Treasure nei confronti dello schema tipico del run 'n' gun. In Alien Soldier non si devono affrontare una serie di livelli di lunghezza standard con un gran numero di nemici di piccole e medie dimensioni e uno/due boss da affrontare in ciascuno degli stage. Il team di Gunstar Heroes, infatti, minimizza la lunghezza e moltiplica la quantità degli stages, aumentando a dismisura il numero di boss in un'estremizzazione "paro-boss-istica" del run 'n' gun canonico, trasformato in una sequenza mozzafiato e ad altissimo tasto distruttivo di scontri 1 vs. 1 tra Epsilon-Eagle e 31 super creature aliene e robotiche di ogni forma e dimensione.

La realizzazione tecnica di Alien Soldier lascia letteralmente senza parole. La Treasure dichiara nella title screen del suo penultimo titolo per Mega Drive: "VISUALSHOCK! SPEEDSHOCK! SOUNDSHOCK! NOW IS TIME TO THE 68000 HEART ON FIRE!". Una frase assai impegnativa che viene confermata in toto da tutto ciò che segue dopo aver premuto "start".

Alien Soldier, dunque, è esteticamente imponente. I fondali sono molto colorati e ricchi di dettagli e scorrono con una fluida parallasse che, in diverse sezioni, si articola anche in un notevole multi-strato.
Se tutti gli sprite di dimensioni medio-piccole sono piuttosto definiti e particolareggiati e godono di un buon numero di frames di animazione, il vero "Treasure Showtime" consiste nella straordinaria complessità dei fluidissimi movimenti riscontrabili in molti dei 31 boss. Il team di Gunstar Heroes, infatti, perfeziona la tecnica modulare già sfoggiata in grande stile dal "rivale Contra: Hard Corps, adottando una serie di raffinati accorgimenti e integrazioni di raster FX (distorsioni e flipping).
Il suddetto connubio tra articolate animazioni multi-sprites e, in diversi casi, effetti grafici finalizzati ad arricchire i movimenti sincronizzati dei numerosi moduli che compongono determinati boss riesce a garantire al rapidissimo ritmo di gioco un'eccezionale spettacolarità. Non mancano, infatti, avversari enormi dotati di un'ampia gamma di movenze eseguite sempre con perfetta fluidità e sorprendenti creature aliene che, grazie ai molti sprite che ne compongono la struttura, alla perfetta synchro dei suddetti elementi e alle distorsioni applicate su specifiche sezioni del loro corpo, manifestano una "vitalità" stupefacente.

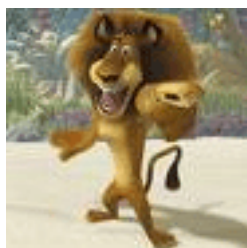
Il coding di Alien Soldier è pressoché impeccabile. Nonostante il ritmo particolarmente serrato delle dinamiche di gioco, la velocità che caratterizza i movimenti di Epsilon-Eagle e dei suoi numerosissimi nemici di ogni forma e dimensione, la ricchezza dei fondali e l'impressionante numero di sprite che affolla costantemente lo schermo, i rallentamenti sono sporadici e, in diversi casi, a stento avvertibili. L'unico tributo pagato dalla Treasure ai limiti hardware del 16 bit Sega è una certa tendenza ad un accenno di sprite-flickering negli scontri con i boss più grandi.

SPEEDSHOCK! SOUNDSHOCK!

Le musiche e gli effetti sonori beneficiano della stessa cura e competenza riservata al comparto grafico. Le ottime BGM, infatti, sono assolutamente perfette per l'adrenalinica shooting action del titolo Treasure e gli FX sorprendono il MD user con campionamenti vocali nitidi e corposi, digitalizzazioni d'impatto (poche ma ben realizzate) e un buon numero di adeguati rumori in sintesi. I Gunstar Heroes fans, poi, apprezzeranno molto il ritorno del "Seven Force Boss Theme" nell'interminabile quanto estenuante scontro con la nuova Seven Force Kaede di Alien Soldier che, a dispetto del nome, conta solo 5 boss.

Il gameplay di Alien Soldier è eccellente e beneficia di un buon bilanciamento sul fonte della difficoltà. La Treasure propone solo due skill levels, SUPEREASY e SUPERHARD. È consigliabile prendere inizialmente confidenza con le dinamiche di gioco e i vari patterns dei boss selezionando il livello SUPEREASY (continue infiniti, password, possibilità di variare la velocità di gioco fino a ¼ di quella standard -"Speed Adjustment"-, più tempo a disposizione, minori insidie negli intermezzi tra i boss, maggior resistenza ai colpi nemici) per poi affrontare i super-soldati della Scarlet al più appagante SUPERHARD (3 continue, niente passwords, niente "Speed Adjustment", meno tempo e difficoltà superiore).

Alessio "AlextheLioNet" Bianchi

Commento Finale

Con Alien Soldier la Treasure firma il suo quinto e penultimo titolo per il 16 bit Sega che conferma ancora una volta il talento di questo vulcanico team. La ormai perfetta padronanza dell'hardware permette a questi eccezionali sviluppatori di ottenere il massimo dal Mega Drive, realizzando, così, un gioiello di programmazione che stupisce ancora oggi con la ricchezza delle animazioni modulari, l'estetica dei backgrounds e la spettacolarità di alcuni raster FX. L'approccio peculiare al genere può destare delle perplessità in chi predilige il run 'n' gun tradizionale, poiché la struttura focalizzata sugli scontri con i boss presta il fianco ad una progressione non sempre lineare della difficoltà. La sfida globalmente moderata e il notevole quanto adrenalinico divertimento generato dai serratissimi testa a testa con i nemici non mancheranno, tuttavia, di dissipare molte riserve, convertendo, magari, numerosi videogiocatori al peculiare quanto irresistibile Treasure way of run 'n' gun.

Che cos'è un videogioco "moderno"? Inutile tentare di ricavarne una definizione univoca e largamente condivisa, le sfumature del panorama videoludico e la poliedricità dei suoi frequentatori renderebbero improbo qualsiasi tentativo del genere. Esistono però dei lavori che possono ambire a tale status esorcizzando qualsiasi protesta od opinione contraria. Deus Ex è uno di questi, Deus Ex è un gioco moderno. La sua genesi comincia da lontano, da ben prima che il suo team, la Looking Glass, cominciasse a programmarlo e da ben prima che la sua etichetta venisse fondata. Varrebbe la pena, infatti, di tornare indietro nel tempo di diversi anni, alla golden age dell'ormai defunta Origin. Nel 1994 prese forma il genitore di Deus Ex, il meno famoso System Shock, un prodotto dalle sconfinate ambizioni. Va ricordato che il motto della Origin era "We Create Worlds" e il gioco della Looking Glass sembrava aderire strettamente alle linee guida del suo publisher: una realtà alternativa sicuramente limitata in fatto di estensione dell'area di gioco e di interazione con gli NPC ma di grandissimo respiro e credibilità per quanto riguardava le possibilità di azione e di risoluzione dei problemi. A tarpare le ali di questo gioco ci pensarono gli ovvi

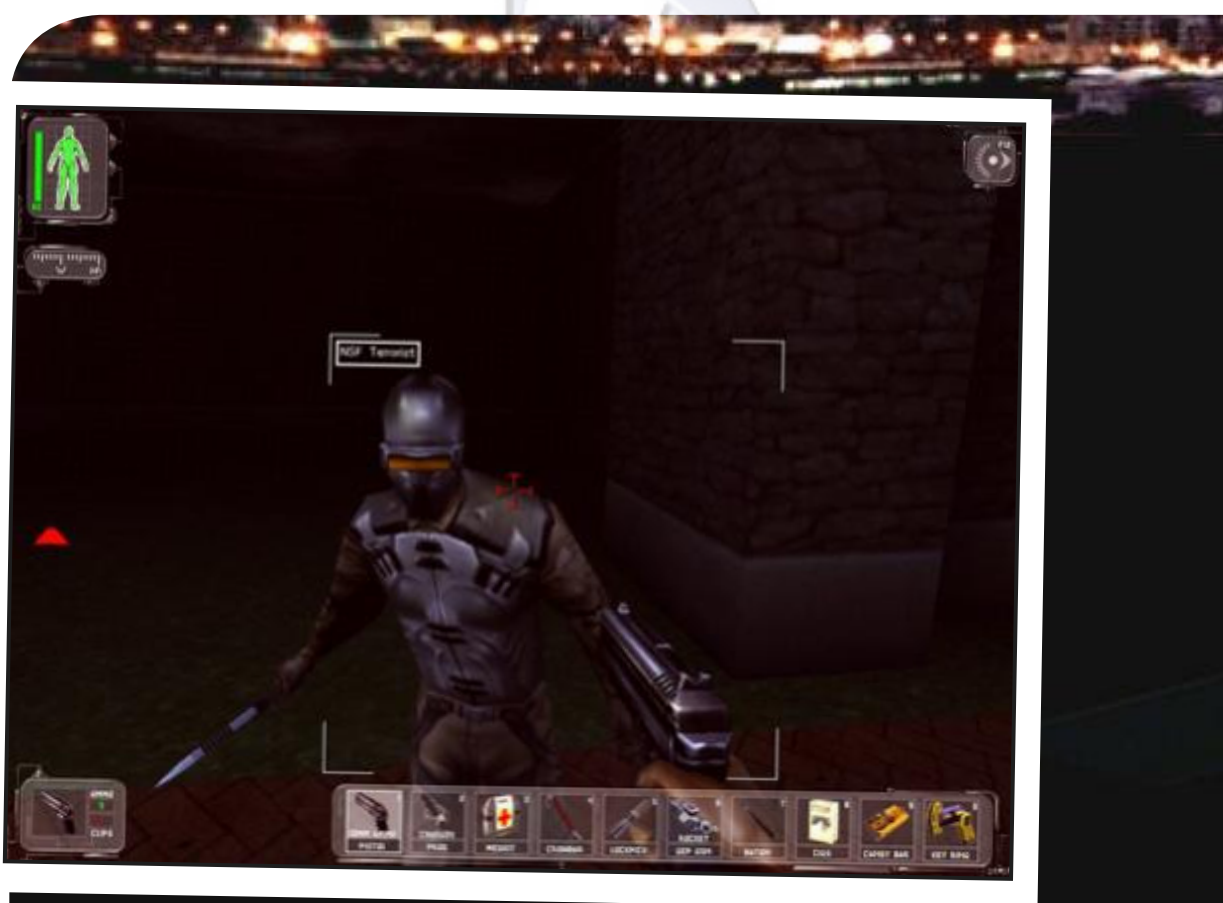
limiti dell'hardware dell'epoca, che si basava abbondantemente su processori 486, il precoce fallimento della Origin e un frazionamento dello stesso team di programmazione del progetto. L'elemento più importante a lasciare la Looking Glass fu Warren Spector, un uomo geniale e ambizioso, che si prese la briga di fondare un nuovo studio chiamato Ion Storm assieme ad altri guru del campo, con precise intenzioni di dedicarsi ad una produzione caratterialmente ricercata e che individuava proprio in Deus Ex il suo principe.

Deus Ex, nonostante l'ambientazione completamente diversa e l'assenza di diritti ufficiali, riparte proprio dalle eccellenze raggiunte da System Shock. La prospettiva adottata è una classica visuale in prima persona tipica dei first person shooter, ma sarebbe davvero limitante integrare Deus Ex in questa categoria. Come sappiamo, tra gli FPS le differenzazioni sono molteplici, giustificando la catalogazione di determinati software in stealth, rpg, simulativi e così via. Ecco, Deus Ex tenta di inglobare tutto questo, anzi, ci riesce. Certamente, il lato più significativo è quello ruolistico in quanto influenza per intero l'inclinazione che la vostra partita andrà assumendo: il nostro personaggio, JC Denton, dispone di una serie di caratteristiche personali che potranno essere migliorate nel corso della partita

"Deus Ex ha tutto e questo "tutto" è realizzato impeccabilmente."

grazie anche all'utilizzo di determinati pacchetti. Qui c'è già una sostanziale differenza rispetto ai classici RPG: non solo punti-esperienza, ma anche oggetti da trovare ed utilizzare per migliorarci, caratteristica direttamente ereditata da System Shock. Potrete, quindi, migliorare la vostra abilità con il fucile di precisione così come l'efficacia nel nuoto, senza dimenticare componenti fondamentali come le capacità da hacker o scassinatore. La ripercussione delle vostre scelte su tutta l'avventura è clamorosa, incrementando esponenzialmente la longevità del titolo e la libertà d'azione. Facciamo un esempio concreto: dovete attraversare una strada ma di fronte a voi ci sono un paio di mech da combattimento, telecamere di sicurezza armate e un certo numero di soldati. Che fare? La risposta è la più bella che ci si possa attendere: potrete fare ciò che volete. Siete dei veri panzer viventi? Allora non fatevi problemi, imbracciate l'artiglieria pesante e fate saltare tutti per aria. Siete dei cecchini infallibili? Trovate un riparo e sterminate tutti in fretta. Siete bravi a camuffarvi? Cercate le zone buie e andrà tutto bene. Non siete proprio portati per un approccio diretto ma ve la cavate bene con gli arnesi da scasso? Magari potreste trovare un tombino da scassinare che conduce ad un passaggio sicuro. E se avete speso tutti i potenziamenti per diventare dei grandiosi hacker? Collegatevi a un terminale e fate in modo da entrare nel programma di controllo dei mech e disattivateli, dopodiché hackerate pure le telecamere armate e ordinate loro di fare fuoco sui soldati. Basta usare un po' di intelligenza e potrete fare ciò che vi pare. L'unico rammarico provocato da questo tipo di gioco è che risulta umanamente impossibile riuscire a vedere tutto di Deus Ex a meno che non abbiate intenzione di rigiocarlo decine di volte. Lo meriterebbe, tuttavia. Ben sappiamo che non è sufficiente la libertà di azione per rendere un gioco un capolavoro. C'è bisogno di altro e, senza esagerare, Deus Ex ha tutto e questo "tutto" è realizzato impeccabilmente. Innanzitutto, una realizzazione tecnica di tutto rispetto: per immergere appieno il giocatore nella distopica atmosfera cyberpunk il gioco si svolge tutto nottetempo, fra strade illuminate da pochi

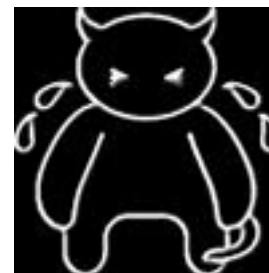
lampioni e al massimo qualche focolaio. I personaggi portano sulla propria pelle i limiti di un progetto pensato per funzionare egregiamente anche sulla seconda serie di 3dfx, con qualche angolo vivo di troppo sui vari modelli, ma un'ispirazione certamente di alto livello. Impossibile soprassedere sull'eccellente sonoro: dimenticatevi pure la localizzazione italiana, ma le conversazioni anglofone sono quanto di più gratificante ci si possa attendere da un videogioco. L'accompagnamento musicale è sempre discreto, forse persino troppo, ma va segnalato un tema principale dalla potenza indicibile ed è stupefacente la sua capacità di racchiudere in sé lo spirito e l'atmosfera del gioco. L'atmosfera, appunto. Finora abbiamo fatto solo accenni ad essa, ma è doveroso concedere agli sceneggiatori allori celebrativi della loro grandezza.

Cosa vuol dire Deus Ex? Deriva dal latino "deus ex machina", un'espressione usata per identificare un qualcosa di inatteso, persona o evento, che risolve situazioni complesse. E in Deus Ex si vive una tragedia: l'intero pianeta è messo in ginocchio dalla nascita di una nuova malattia, probabilmente creata in laboratorio, chiamata "Gray Death", degenerativa e letale. Il suo carattere epidemiologico è sconvolgente e l'intera società ne è affetta. Esiste un vaccino, tuttavia, la famosa "ambrosia" che, tanto per complicare la già intricatissima situazione, viene prodotto con difficoltà e non se ne capisce il perché. Di conseguenza esso acquista quotazioni fuori dalla portata della gente comune e viene soprattutto indirizzato ai soliti potenti, gente necessaria, o presunta tale, alla gestione degli stati. Il nostro ruolo è quello di un agente deputato alla protezione delle città ma soprattutto all'investigazione dei recenti casi di terrorismo. Ed è proprio così che partirà la nostra avventura, dopo che nostro fratello ci affiderà la risoluzione di una situazione spigolosa causata da alcuni terroristi impossessatisi di un prezioso carica di ambrosia. Ma torniamo al nostro deus ex machina: qual è in questo gioco? Ce n'è più di uno a dire il vero e non ci vorrà molto per scoprirlo. Di sicuro è evidente che proprio al ruolo di deus ex machina tentano di arrivare le varie organizzazioni terroristiche. Il bene e il male si confondono molto facilmente: siamo i tutori della legge, è vero, ma da subito vi porrete delle domande sui vostri colleghi e sui compiti che vi verranno assegnati. Le stesse organizzazioni terroristiche, inoltre, sono la componente più vicina al popolo: esse non fanno altro che sottrarre al potere di pochi la panacea verso il male imperante nelle società di qualsiasi livello, cercando di controllare più equamente la distribuzione di ambrosia. E così ci si ricollega alla libertà concessaci: vi sono tre differenti finali in Deus Ex, ognuno dei quali dipenderà dalla fazione che deciderete di supportare. Ad ogni modo, qualunque sarà il percorso

da voi preferito, vi ritroverete ad avere a che fare con ogni componente della storia e l'apprezzabile lunghezza della sceneggiatura vi concederà tempo in abbondanza per scegliere da che parte stare. Già, anche la durata di gioco è notevole: non c'è una struttura a missioni e nemmeno un contatore del tempo, ma l'impressione generale è quella di essere di fronte a un'esperienza di una ventina d'ore, quantità di sicura importanza per un normale fps e semplicemente favolosa per un prodotto così dettagliatamente studiato e articolato, con tutta la serie di frequenti percorsi alternativi concessi al giocatore. E non dimentichiamoci la rigiocabilità perché saranno davvero troppe le volte che vi chiederete cosa sarebbe successo se vi foste comportati in una maniera diversa. Per esempio, io non riuscivo a sopportare una donna che lavorava con me e, improvvisamente, nel bel mezzo di una missione l'ho freddata. Tutto il resto degli agenti mi si è rivoltato contro ma in qualche modo sono riuscito a cavarmela. Normalmente, il gioco si sarebbe fermato dicendomi che avevo ucciso un personaggio importante o qualcosa di simile come sempre accade, ma proprio mentre stavo convincendomi di aver messo in difficoltà la flessibilità del gioco vengo contattato da un'intelligenza artificiale che mi fornisce nuove istruzioni… Roba da capogiro!

Gianluca "musehead" Santilio

PC Windows ▷ Eidos/Ion Storm ▷ 2000 ▷ Action RPG

Commento Finale

Deus Ex è un capolavoro completo, stratosferico in ogni suo aspetto. Eppure ho trovato gente che non lo ha apprezzato. Il punto è nella pazienza e nella elasticità mentale del giocatore, soprattutto considerando l'ampiezza del respiro di questo gioco, qualcosa di tanto complesso che potrebbe anche spaventare. E poi la difficoltà non si fa attendere e se, già alla prima missione, non vi rassegnerete al fatto che se camminate sotto una luce i nemici vi individueranno anche a quaranta metri di distanza, come è logico che sia, potreste vedere calare drasticamente le vostre motivazioni per proseguire. Ma è un problema del giocatore e non del gioco. Se siete il tipo di utente che Deus Ex cerca, benvenuti nel mondo della perfezione.

ZX Spectrum ▷ Durell ▷ 1986 ▷ Horizontal Shooter

Dura la vita di un drago, alito pesante (colpa dell'umano che portava quel sacco di peperoncino che hai mangiato ieri sera), il colore della pelle verde con cui è difficile abbinare qualche completo, se poi i tuoi genitori han scelto pure un nome assurdo... "Thanatos il distruttore", beh, non è che sei la simpatia in persona...
Eppure per tutta la vita hai sempre sognato di fare qualche altro mestiere, tipo il panettiere o il pizzaiolo, pure il pompiere, ma se di mezzo non ci fosse quella maga, di nome Eros, che ad ogni problema ti chiama con il cellulare (addebitandoti pure la chiamata) e ti "obbliga" a salvarla altrimenti stasera si mangia broccoli, e poi devi pure portarla nel castello a compare la pergamena per distruggere un cattivone, e ti chiede pure di portarla a casa perché ha il minestrone sul fuoco, la vita sarebbe più bella sicuramente...

Ma d'altronde, tu sei un drago, e non puoi far altro che partire per recuperare la maga Eros, già che ci siamo spicchiamo il volo, stando attenti a non stancarci troppo, quando si hà un'età di circa 500 anni l'infarto è dietro l'angolo, quindi ogni tanto prendiamoci una pausa prima che il cuore scoppi.
Purtroppo, con la crisi edilizia e con il tuo stipendio non ti potevi permettere un attico, ma una misera grotta e pure distante dai centri abitati, quindi meglio non pensarci, sbattiamo le ali e con una piccola rincorsa voliamo verso il centro commerciale "il castello" a recuperare la maga donzella.

Il percorso purtroppo è pieno di ostacoli, essendo un drago di rara bellezza (ma dove?) troviamo i soliti umani delle grotte che ci lanciano pietre che noi dovremo prontamente evitare (per la serie: tu sei brutto e ti tirano le pietre). Passato questo intoppo arriviamo in città e, visto che la nostra fama ci precede, un comitato di cittadini black blocks è pronto con la solita manifestazione pacifica di lance e frecce ad accoglierci.

Il tempo passa e finalmente arriviamo al portone del centro commerciale "Il Castello", ma ormai è notte ed è chiuso, poco male, con il nostro alito pestilenziale bruciare un portone è cosa da nulla, detto fatto. Il problema è che le guardie ci vengono incontro e, dato che abbiamo interrotto la loro partita di briscola, son talmente arrabbiati che iniziano a lanciarci le solite frecce. Finalmente arriviamo al negozio "L'Inquisizione" dove è rinchiusa la nostra dolce maga Eros, che, riempiendoci di belle paroline tipo:"dove sei stato? Sono 4 ore che ti aspetto? E credi che abbia tutta notte per aspettare i tuoi comodi? Avrai finito di andare al bar a farti gli spritz con gli amici?", ci salta in groppa con tutte le borse della spesa.

Pensando di tornarcene a casa nostra, la dolce maga ci chiede gentilmente di portarla in un altro centro commerciale a comprare una pergamena con una ricetta sfiziosa per il suo minestrone e, considerando che ormai è salita sul nostro collo, ripartiamo.
Solita trafila di uomini che ci chiedono l'autografo con le frecce e lance, o forse vogliono solo ucciderci, e dopo un sottopassaggio tranquillo finalmente una bella piscina di acqua, se non fosse che dei serpenti marini ci vogliono a cena con loro, ma noi amabilmente rifiutiamo, visto che la cena siamo noi. Arriviamo

in tangenziale e ci si parano davanti dei ragni giganti "vu-comprà", che se agganciano la nostra maga c'è il rischio che cada dal nostro collo, anche se purtroppo non morirà (se vuoi un lavoro fatto bene fattelo da te, si narrava), quindi meglio recuperarla e ripartire.

Prima del centro commerciale "Il Castello 2", troviamo una giovane donzella legata, forse una sfilata di moda, noi siamo draghi e uno spuntino ci serve soprattutto per ricaricare la nostra scorta di fuoco, inoltre un bel cavalliere con una lancia ci corre incontro a cavallo per offrici uno stuzzicadenti, se si fermasse sarebbe meglio altrimenti c'è il rischio che ci infilzi. Tra l'altro, nelle borse della spesa che portiamo appresso assieme alla maga Eros, ci deve esser qualcosa di dolce che attira anche delle api giganti, ma un po' di fuoco e via dalle scatole.

Finalmente arriviamo al secondo centro commerciale, solito discorso: ora tarda, nessuno ha le chiavi, e quindi giù di fuoco sul portone e solite guardie che ci vogliono uccidere, ma la maga Eros, ancorata al nostro collo, che da due ore ci sta parlando (ma ormai il nostro cervello ha chiuso i neuroni), ci ricorda che la pergamena è lì di fronte e la va a recuperare.

Finalmente ripartiamo per tornare a casa, direte. Magari! Facciamo un ultimo sforzo e portare a casa la maga Eros con tutta la spesa e la pergamena, poi ripartiamo, e quando siamo di fronte casa della maga, questa si accorge di non avere le chiavi per entrare, inoltre alcuni gatti cresciuti di sua proprietà sono talmente affamati che ci vedono come una costoletta bella pronta per essere mangiata.
Non sarebbe un problema con il nostro fuoco e il solito alito, ma purtroppo il portone di casa è blindato, e quindi serve una seconda carica, ma ormai siamo talmente sfiancati che esauriamo il fuoco immediatamente, meno male che ci ricordiamo che nel secondo centro commerciale c'è una giovane donzella pronta per essere mangiata. Torniamo indietro, ce la pappiamo e finalmente, una volta buttato giù il portone di casa della maga, questa finisce il suo minestrone della Valle degli Orti, e arriva a noi un classico grazie.

Questa più o meno è la missione da compiere in Thanatos della Durell, uscito in Inghilterra a Dicembre nel 1986 e recensito dalla riviste nel 1987.
Il gioco venne analizzato da moltissime testare beccandosi voti molto alti, complice una grafica da urlo (per l'epoca), infatti statisticamente parlando fu il primo gioco ad avere uno sprite per il personaggio principale di dimensioni così rilevanti.

Ma ci sono altre chicche grafiche, che a prima vista possono sfuggire: in primis il parallasse, cosa rara in un computer di questa potenza, infatti il nostro drago scorre lieve e veloce con lo sfondo composto da strati che scorrono a velocità differenti; poi il riflesso della luna sull'acqua, per quanto sia un dettaglio, è molto suggestivo; ed ancora il poter utilizzare anche le zampe come arma, utili se voliamo a bassa quota per afferrare un umano, un animale, o un sasso per poi usarlo verso altri bersagli.
Il sistema di energia è molto versatile, infatti all'epoca stupì il fatto di non avere una barra di energia, ma una implementazione del battito cardiaco: più si volava, più si effettuavano azioni di attacco (per esempio agganciare un masso per scaricarlo sugli avversari), più frecce si incassavano e più si affaticava il cuore, fino ad arrivare allo scoppio dello stesso, segnato dal viraggio dal colore rosso al colore blu e dall'aumento del volume del suono del cuore. Per riportare il tutto ad un livello normale di battito è sufficiente fermarsi in un luogo tranquillo per qualche decina di secondi. Un sistema di gestione energia che ha fatto storia e che viene ripreso a spron battuto dai giochi di ultima generazione (COD, Gears Of War, Battlefield 2, etc etc…).

Il gioco non è esente da piccoli difetti: il classico colour clash dello Spectrum in questo gioco evitato usando una mash nera attorno allo sprite del nostro protagonista; la musica è inesistente e come sottofondo all'azione abbiamo solo il nostro cuore (ma forse non lo si può considerare un difetto); il gioco non è particolarmente lungo ed è presente una certa ripetitività dei fondali.

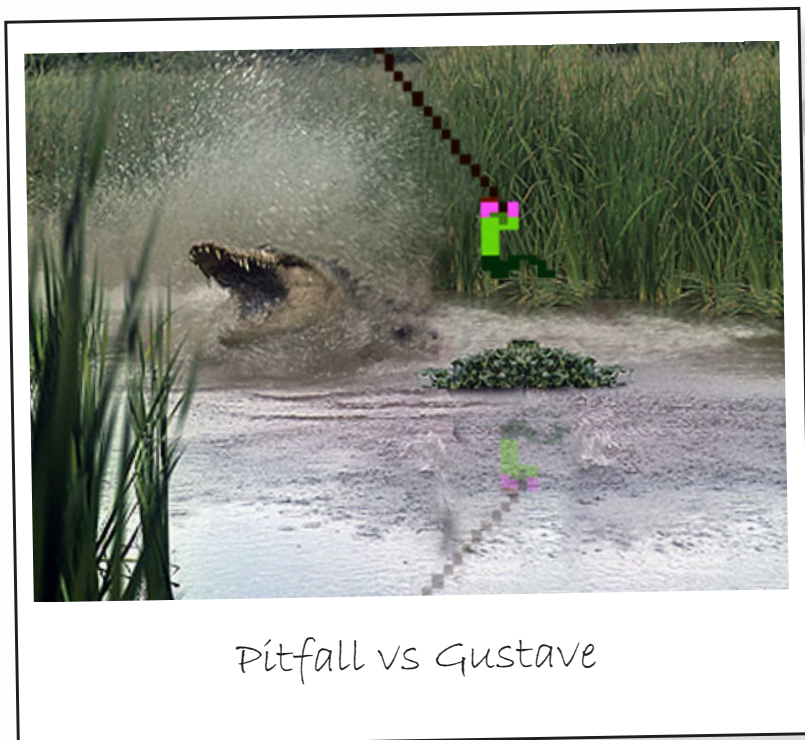
Thanatos è stato distribuito anche per Amstrad CPC e Commdore64.

Luca "Lukezab" Zabeo

Commento Finale

E' grosso, è cattivo, sputa fuoco e se ti prende con gli artigli è la fine. Thanatos deve essere annoverato, assolutamente, nell'olimpo dei giochi classici. Lo scrolling in parallasse fa gridare al miracolo sullo Spectrum, i piccoli tocchi grafici per rendere verosimile le atmosfere medievali sono curati, le animazioni dello sprite e degli avversari sono eccezionali, difficile trovarne di migliori. Infine, grazie ai 3.58 mhz del processore non si subiscono rallentamenti, grazie ad una programmazione esemplare. Prima di Shadow of the Beast, prima di altri, chi vi metteva nei panni di un cattivo così carismatico? Solo Thanatos il distruttore!

di Sandro "Sunstoppable" Prete

Cosa fanno i personaggi dei vg quando non lavorano? Semplice. Vanno in vacanza. Si si. In giro per il mondo come facciamo tutti (ehm… o quasi). Io, da novello paparazzo, come il mitico Polaroid Pete (ve lo ricordate il gioco?) non ho fatto altro che immortalare le loro mete preferite. In questa prima rassegna di foto potete vedere un bel po' di personaggi più o meno famosi.

Pitfall vs Gustave

E' curioso ritrarre Pitfall andare ancora in giro per le foreste, in questo caso il Burundi, per sfidare un certo Gustave, uno dei coccodrilli più grandi del globo. Come potete osservare, sprezzante del pericolo si butta su di una liana a sbeffeggiare il coccodrillone che non sembra tanto gradire lo sfottò del noto esploratore. Boogerman invece, amico della monnezza, non poteva fare altro che visitare la città che meglio la rappresenta, Napoli, mia città natale, anche perché a chi ti chiede se sei di Napoli, il passo successivo è chiederti come si vive con la monnezza, al che ti viene da rispondergli che è una domanda idiota dato che chi vorrebbe vivere nella monnezza, e invece poi guardi questa foto e gli rispondi che in fondo ci si fa l'abitudine. Come Boogerman…

Casa Dolce Casa

Avrà sbagliato castello...

Di diverso avviso è il piccolo Link che trovandosi al cospetto del Maschio Angioino, sempre a Napoli, starà pensando che sicuramente non è il castello di Hyrule e che molto probabilmente ha camminato troppo.
George Stobbart si trova, invece, in piazza Castello, Torino, e cosa c'è di più usuale per un turista che chiedere al primo passante, in questo caso l'omino dell'AMIAT, società locale addetta alle pulizie delle strade, informazioni su come arrivare alla Mole. Ce la farà? Boh!

Come è bello vedere due piccioncini in vacanza per le strade di Alberobello, Puglia. A passeggio tra i trulli, Guybrush ed Elaine hanno scelto davvero un posto incantevole, eppure a giudicare dalla faccia di Guybrush mentre guarda lo sguardo di Elaine che a sua volta osserva chincaglieria varia, sembra dire: "Chi me lo ha fatto fare? Forse non ha tutti i torti…

Indicazioni per la Mole Antonelliana

Ma chi gliel'ha fatto fare?

Cosa c'è di sexy in un cimitero?

Quello che invece ancora non riesco a capire è perché Arthur e consorte, invece di trovarsi un bel posto appartato, se ne vanno in un cimitero, in questo caso il bellissimo Cimitero di Guerra che si trova a Cesena. Mi sa che è un vizio…
Sonic invece sembra aver scambiato la Costa Smeralda, con l'omonimo livello presente in uno dei suoi giochi , ovvero Emerald Coast, e si butta in attività di jogging… saranno contenti i bagnanti…

Corsettina sulla spiaggia

Metal Gear Afghanistan

Per finire, quasi non lo vedevo, possiamo notare il vecchio Snake non arrendersi agli acciacchi dell'età e continuare a fare la guerra, in questo caso in Afghanistan, ma nascondendosi da qualsiasi cosa, sempre con l'immancabile scatola. Immortale.

io amo leggere

io amo scrivere

io amo condividere

io amo i videogiochi

io amo...

www.retrogaminghistory.com